

301366 Щупальца Кракена

Дико быстрая игра для 2-4х отчаянных пиратов от 4х до 99 лет.

Автор: Лео Коловини

Иллюстратор: Палетти График

Продолжительность игры: около 20 минут

Пираты и бунтари готовятся поднять паруса и отправятся на далекие острова за спрятанными несметными богатствами. Однако, им нужно остерегаться гигантского осьминога, подстерегающего их. Каждый день Кракен отпугивает наглых пиратских обезьянок, которые воруют его золотые монетки. Будьте осторожны, когда проплываете возле Кракена, поскольку он вытянет свои длинные щупальца и снесет все на своем пути, все, до чего сможет дотянуться.

Содержимое

1 глубокое море (игровое поле), 1 кракен, 8 корабликов (по 2 каждого цвета), 9 монеток, 1 цветной кубик, 2 карточки каменистого острова.

Начало игры

Установить Кракена легко, все, что вам понадобится это:

- вынуть игровое поле, Кракена и весь игровой материал из коробки.
- достать кораблики, монетки, цветной кубик.
- установить обратно игровое поле.
- вставить карточки каменных островов в их слоты на игровом поле, установить Кракена в центре игрового поля на его место.
- поставить оба ваши корабля одинакового цвета на стартовую позицию, и все монетки разложить на острове сокровищ.
- приготовить цветной кубик.

Неиспользуемые кораблики нужно сложить обратно. Вы готовы играть?

Квадратики цветных волн

Стартовый квадрат

Остров сокровищ



Как играть

Ходите по очереди по часовой стрелке. У кого руки длиннее, тот начинает, бросает кубик, и передвигает один из кораблей вдоль цветных волн вокруг осьминога. Так нужно двигаться аж до острова сокровищ.



Правила продвижения вашего корабля:

- Всегда ходите кораблем по направлению стрелки к следующему свободному цвету, который выпал вам на кубике.
- Вы ходите одним корабликом за один ход по вашему усмотрению.
- На одном квадратике может находиться не более одного корабля одновременно. Занимайте следующий квадратик с таким цветом, если необходимо.
- Если нет больше подходящего цвета волн, чтобы продвинуть вперед ваш корабль, значит вам повезло, и вы можете продвинуть ваш корабль вперед прямо к острову сокровищ (смотрите раздел «Остров Сокровищ»).
- Если вы выбрасываете красный цвет, вам нужно разбудить Кракена! Передвинуть ваш корабль вперед и выполнить действия из раздела «Кракен» (смотрите раздел «Кракен»).

Затем наступает очередь ходить следующего игрока.

Кракен

Если вам выпадает красный цвет на кубике, вы побеспокоили Кракена:

- Наугад поверните Кракена в положение, которое вам подходит. Цель: его длинными щупальцами сбить как можно больше кораблей противников. Заметьте: корабли, прячущиеся за скалами, будут вне досягаемости Кракеном.
- Резко нажмите на голову Кракена! Таким образом, он протянет свои щупальца и собьет корабли с их цветных волн-квадратиков.
- Если ударенный корабль лежит частично или полностью на игровом поле или же выброшен за пределы игрового поля, то этот корабль должен вернуться на стартовую позицию.
- Если корабли опрокинулись или лишь немного сбиты со своей позиции, но не касаются нижнего уровня игрового поля (вне цветных волн), могут вернуться на свои места.

Остров Сокровищ

Если ваш кораблик достиг Острова сокровищ, вам повезло: вам предоставляется право припарковать ваш корабль и взять монетку. Позвольте дальше своему кораблю продрейфовать обратно к стартовой позиции. Вам не нужно бросать сейчас кубик, ход переходит к следующему игроку.

Окончание игры

Первый игрок, который соберет 3 монетки с острова сокровищ, выигрывает игру и заслуживает титул Король Пиратов.